Golf Master

Operating Manual

Manuel de l'utilsateur

EXCALIBUR

ELECTRONICS, Inc.

Model No. 468
Modèle n° 468

www.ExcaliburElectronics.com

ENGLISH

Congratulations on your purchase of the Golf Master. Thanks to the team at Excalibur Electronics, Inc., you now hold electronic golf scoring, tips, rules, etiquette, and even jokes right in the palm of your hand.

Be sure to use the Golf Master safely. Before starting, please read this manual thoroughly, especially noting safety, care, and battery information. Keep this manual for reference.

The Golf Master may lock up due to static discharge. If this should happen, use a thin, pointed object to press the button marked "RESET" on the front of the unit.

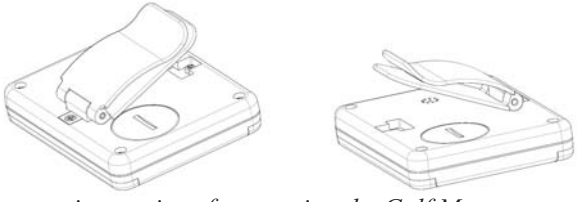
The legendary King Arthur brandished a magic sword, Excalibur, from which we take our company name. With this unique weapon in his hands, he could not be vanquished.

Although Excalibur Electronics can't claim the magical secrets of Merlin, King Arthur's court wizard, sometimes our patented technology may make it seem as if we could. The Golf Master is another unmatched innovation of Excalibur Electronics.

We make you think.

Installing Batteries

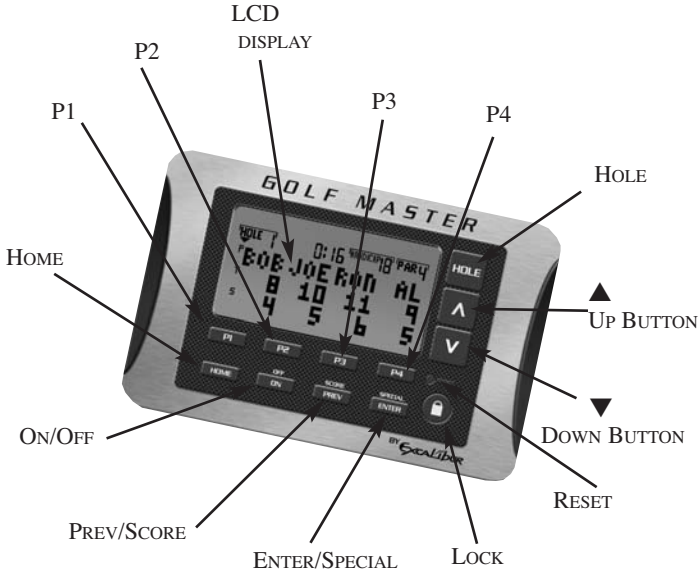
The Golf Master requires one 3V Lithium CR2032 battery, included. Find the circular battery compartment on the back of the unit. Fit a coin, such as a quarter or nickel, into the slot on the battery cover and swivel the cover until the arrow points to OPEN. Remove the battery compartment lid by gently tapping the Golf Master onto your opposite palm (with the back of the unit facing your palm) until the battery cover falls off. Install the battery, making sure to match polarity (+) with the diagram outside the battery compartment. Replace the battery compartment lid and use the coin to move the arrow to the CLOSED position. If the scrolling copyright screen does not appear, press the **RESET** button using a thin, pointed object. Please see additional Battery Information on page 14.



Enjoy four convenient options for carrying the Golf Master on and off the links:

1. Place in shirt or jacket pocket.
2. Place in the Leather Name Tag Holder (included) and slip its belt through slots at the top of the holder, securing it to your golf bag or cart, with your name tag or business card facing outward. Flip the holder upward and use the Golf Master through the protective plastic.
3. Using a Phillips screwdriver (included), attach the Golf Master's clip to the top of the unit (see diagram below) and attach the clip to your golf bag or to belt. (If Golf Master is attached to a belt, the user must operate it while looking at it upside down.)
4. Using a Phillips screwdriver (included), attach the Golf Master's clip to the bottom of the unit (see diagram below) and attach the clip to your belt. Flip the unit up and operate Golf Master right side up.

Layout of the Golf Master



Functions of Buttons

ON/OFF: Press this button to turn the Golf Master on and off. When turned off and on, the computer will revert to the last screen used, unless the power source has been interrupted (for example, when changing batteries).

Note: *The user can program information such as names and courses into the Golf Master. However, when the battery is fully depleted, the saved information will be lost. When the battery indicator on the top left of the LCD illuminates (the icon of a battery 1/3 black), turn the unit off and change the batteries within 30 seconds. This process should prevent saved information from being lost.*

HOME : Press to return to the ⌂ menu.

ENTER (SPECIAL): Press this button to select a highlighted entry (**>** indicates the highlighted choice). In **SCORE CARD**, press **ENTER/SPECIAL** to view the Special Game (either Bingo Bango Bongo or Autowin) and to access scoring for the game's achievements.

PREV/SCORE: Press this button to return to the previous menu. In **SCORE CARD**, press **PREV/SCORE** to view other than 18 hole totals.

▲: In any menu, press to move upward through menu choices (**>** indicates the highlighted choice). When reading text that fills more than one screen (a definition, joke, rule, etc.), press to scroll upward. In **SCORE CARD**, press this button to choose a hole, or after selecting a player (**P1-P4**), to increase the score.

▼: In any menu, press to move downward through menu choices (**>** indicates the highlighted choice). When reading text that fills more than one screen (a definition, joke, rule, etc.), press to scroll down. An arrow pointed downward at the top left of the screen indicates there is more text to follow. The arrow disappears when the end of the text is reached. In **SCORE CARD**, press this button to choose a hole, or after selecting a player, to decrease the score.

HOLE: This button is used in **SCORE CARD** only. Press it to choose a hole number.

P1-P4 (PLAYER 1-PLAYER 4): In **SCORE CARD**, press one of these buttons to select a player ("**1**" stroke will automatically register). Enter the player's score by pressing his or her button until the number of strokes is reached, or by pressing the ▲ and ▼ keys.

LOCK: Press the **LOCK** key. "**LOCKED**" will appear at the bottom of the screen while in **SCORE CARD**. When the keys are locked, any accidental or intentional pushing of the buttons will be ineffective. Press the **LOCK** key once more to release the lock and begin using the Golf Master once again.

Getting Started with the Golf Master

After the batteries are installed, a scrolling copyright screen appears. Press any button to access the ⌂ menu:

Note: **>** indicates the highlighted line. The ⌂ icon indicates that this is the ⌂ menu. Press **HOME** at any time to return to this menu.

Press ▲ or ▼ to scroll through the menu choices. Press and hold ▲ or ▼ to scroll quickly. Press **ENTER** to choose a category.

Features of the Golf Master

The Golf Master does more for a golfer than just keep score. Equipped with memory for courses, it notes par and handicaps for each hole of each saved course. In addition, the Golf Master keeps time, offers suggestions for club use, lists rules and etiquette, provides an extensive glossary, and even supplies golf-related jokes for additional entertainment. The Golf Master is the perfect accessory for the casual player or the diehard golf devotee.

Score Card

The Golf Master keeps score for up to four players. Along the left of the **SCORE CARD** are the **P** (Player), **T** (Total), and **S** (Stroke) icons, indicating the different scoring displays.

Select **SCORE CARD** from the ⌂ menu. Press **HOLE** repeatedly to choose a hole, or press **HOLE** and then use ▲ and ▼ to select a hole number. Press **P1, P2, P3,** or **P4** to select a player and continue pressing the button to increase that player's number of strokes, or use ▲ and ▼ to increase or decrease his or her strokes.

Scoring Special Games

The Golf Master also keeps track of special games and their respective scoring displays.

SHORTCUT: From any menu, press **HOME** and then **ENTER** to return to the **SCORE CARD**.

While in **SCORE CARD**, press **ENTER/SPECIAL** to switch to the Special Game.

When playing Bingo Bango Bongo, press ▲ and ▼ to choose an achievement:

1ST ON GREEN
CLOSE TO PIN
HOLE OUT 1ST

When playing Autowin, press ▲ and ▼ to choose an achievement:

GREEN CHIP IN
HOLE OUT SAND
STICK 150 YARDS

Press the button that correlates to the player who accomplishes the achievement (**P1-P4**). An "**x**" will mark the point. To remove the point, press the same key again. ***Note:*** when playing Bingo Bango Bongo, only one player may be awarded each achievement, but a player may be awarded more than one achievement. When playing Autowin, more than one player may be awarded an achievement, but if two or more accomplish an achievement, the hole is a push and there is no winner. The total resolves any ties.

The rules of these games are provided in the Golf Master. Access to the rules is discussed on page 10.

Note: The default Special Game is Bingo Bango Bongo, meaning upon first activation of the Golf Master, any time the computer is reset, or any time the battery is disconnected for more than approximately thirty seconds, Bingo Bango Bongo will be the Special Game. To change the Special Game to Autowin, select **SPECIAL GAMES** from the ⌂ menu. See page 11 for a more detailed description of how to choose the default Special Game.

SHORTCUT: From any menu, press **HOME**, ▼, **ENTER**, and **ENTER** to clear scores.

Other Scoring Displays

While in **SCORE CARD**, press **PREV/SCORE** repeatedly to scroll through the following score displays:

FRONT NINE
BACK NINE
MATCH PLAY
SKINS
BINGO BANGO BONGO

or

AUTOWIN

(whichever is the Special Game)

BEST BALL

Automatic Game Timer

The Golf Master automatically keeps time for every game. When **SCORE CARD** is selected, the timer begins. Note that when the Golf Master is turned off or automatically times off (after 45 minutes when no button has been pressed), the elapsed time is not updated. Turning the computer back on will reactivate the timer, unless the reset button has been pushed or the battery has been disconnected for more than approximately 30 seconds.

Setup Scoring

Under the category **SETUP SCORING** are options to edit and add players, courses, and scoring:

Select **CLEAR SCORES** to return all scores to zero and clear the game timer (which begins to run as soon as **SCORE CARD** is selected).

Choose **SELECT PLAYER** to enter and edit player names from the following menu:

Begin entering names into the Golf Master by selecting **NEW NAME**, which brings up the following:

Press **P1** to select the first letter of the player's name or initials for modification. Press ▲ and ▼ until the desired letter/number appears (the list includes **A-Z**, **0-9** and a space). Press **P2** to select the second position and **P3** to select the third position for modification. Finally, press **ENTER** to register your modified name onto the list of names. ***Warning:*** Pressing the **HOME** key while entering names returns the computer directly to the ⌂ menu and any name entered will be lost and replaced by three periods (**. . .**). ***Note:*** maximum of 16 names (including the names **P1-P4**, which can be changed using **EDIT NAMES**) may be entered.

Select **EDIT NAMES** to change or replace existing names in the same way as creating a new name. As with **NEW NAME**, pressing **HOME** will result in lost entries.

To select a name for a player, choose **SELECT PLAYER**. Choose **PLAYER 1, PLAYER 2, PLAYER 3,** or **PLAYER 4** and scroll through the names. Press **ENTER** to assign a name to the player. Selecting "_ _ _ " deselects the player and that player will not appear on the **SCORE CARD**. Repeat the process for as many players that are in the game.

SELECT COURSE _ _ _ _ to recall the list of saved courses. This menu recalls the list of saved courses, including the par and handicap for each hole of each saved course. If there are no courses saved, choosing this option will flash the message "**NO COURSES**." To save courses, choose the following option, titled **SETUP COURSE**. If there are courses saved, a list of saved courses will appear, beginning with "_ _ _ _." To select a course, scroll through the courses and press **ENTER**. The saved par and handicap information will now appear in your **SCORE CARD**. To deselect a course and have no saved information on par and handicap when using the **SCORE CARD**, select "_ _ _ _."

Select **SETUP COURSE** to display the menu. This option allows the user to save courses in the Golf Master. Choosing this option displays the menu:

Choose **NEW COURSE** to bring up the following:

Press **P1** to select the first letter of a course's name for modification. Press ▲ and ▼ until the desired letter/number appear (the list includes **A-Z**, **0-9** and a space). Press **P2** to select the second position, **P3** to select the third position, and **P4** to select the fourth position for modification. Finally press ENTER to register your modified course name onto the list of course names. ***Warning:*** Pressing the **HOME** key while entering a course name returns the computer directly to the ⌂ menu and any name entered will be lost and replaced by three periods (**. . .**). ***Note:*** A maximum of 4 courses may be entered.

EDIT COURSE displays the list of saved courses and allows for the entry and editing of the following information:

If there are no courses saved, choosing **EDIT COURSE** will result in the message "**NO COURSES**." If there is only one course saved, the menu of **PAR**, **HANDICAP**, and **NAME** is automatically displayed. If there is more than one course saved, a list of course names is automatically displayed. Choosing a course results in the menu **PAR**, **HANDICAP**, and **NAME**. Selecting **PAR** displays the following:

Press the **HOLE** button to select a hole number. Use ▲ and ▼ to select par for the hole.

Selecting **HANDICAP** displays the following:

Press the **HOLE** button to select a hole number. Use ▲ and ▼ to select the handicap for the hole.

Selecting **NAME** allows for the editing and/or changing of course names, in the same way as entering a new course (see below). ***Warning:*** Pressing the **HOME** key while editing and/or changing names returns the computer directly to the ⌂ menu and any name entered will be lost and replaced by three periods (**. . .**).

Rules of Golf

The Golf Master provides a comprehensive list of the rules of golf at the touch of a button. To access, select **RULES OF GOLF** from the ⌂ menu. Choose a category to select a specific rule. (Some rules will be divided into parts: **PART 1** and **PART 2**, for example. Select each part to read the rules.)

Clear Elapsed Time

Selecting this option returns the game timer to zero. (The timer starts when **SCORE CARD** is selected.) When chosen, the message "**ELAPSED TIME CLEARED**" flashes on the screen.

Special Games

The Golf Master keeps score not only for traditional games of golf, but for other games as well. Choosing **SPECIAL GAMES** displays the following menu:

(As shown, Bingo Bango Bongo is the Special Game.) Selecting **SPECIAL: BINGO, BANGO** brings up the following games:

Use ▲ and ▼ to choose and **ENTER** to select the Special Game. The Special Game is accessed by pressing **ENTER/SPECIAL** in **SCORE CARD** (see page 6).

To learn to play the Special Games, select **RULES: SPECIAL GAMES** to bring up the following games:

Select either game to read its rules.

To learn to play other Special Games, select **RULES: OTHER GAMES** to bring up the following games:

Select a game to read its rules. (***Note:*** **PLAYER 1** and **PLAYER 3** must be programmed and in use for **BEST BALL** scoring to work properly.)

Club Selection

The Golf Master also acts as a personal caddy by offering advice on club choice. Selecting this option recalls a menu of yardage from 40 to 250 yards in 5- to 10-yard increments. Choose a yardage to view the most appropriate clubs to use. Select a club to read its description.

Golf Jokes

The Golf Master provides a series of golf-related jokes for entertainment on or off the links. Select **GOLF JOKES** for a list of jokes. Choose a title to display a joke.

Golf Etiquette

The Golf Master includes a condensed manual of etiquette covering the entire process of golf, from entry into the club through the post-game meal. Select this item to find a menu of different situations during which etiquette is important. Choose a situation to display the corresponding etiquette.

Glossary

The Golf Master also includes an in-depth glossary of golf terms. Select a term to read its definition.

Preferences

The **PREFERENCES** option includes the following menu:

Select **SCROLL SPEED** to vary the rate at which the text is scrolled from **1** of **8** (slowest) to **8** of **8** (fastest). Use ▲ and ▼ to choose and **ENTER** to select.

Select **CONTRAST** to adjust the **LCD** contrast from **1** of **8** (lowest contrast) to **8** of **8** (highest contrast). Use ▲ and ▼ to choose and **ENTER** to select.

Select **SOUND** to turn the sound off or on. Use ▲ and ▼ to choose and **ENTER** to select.

Automatic Power Off

If no key is pressed for about 4 or 5 minutes, the unit will automatically turn off in order to spare your batteries. Simply press **ON/OFF** and the Golf Master will return to the screen where it was before it was turned off.

If no button is pushed for about 4 or 5 minutes, the Golf Master will switch off to save your batteries. Just push ON/OFF to continue where you left off.

Special Care & Handling

- Avoid rough handling such as bumping or dropping.
- Avoid moisture and extreme temperatures. For best results, use between the temperatures of 39ºF and 100ºF (4º C and 38º C).
- Clean using only a slightly damp cloth. Do not use cleaners with chemical agents.

Battery Information

- The Golf Master uses one 3V Lithium CR2032 battery, included.
- Remove exhausted battery from the unit.
- Do not short circuit battery terminals.
- Remove battery and store in a cool, dry place when not in use.
- To avoid explosion or leakage, do not dispose of battery in a fire or attempt to recharge.
- Install battery so that the polarity (+ and -) matches the diagram in the battery compartment.
- Use only battery of the same type and equivalence.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- *Reorient or relocate the receiving antenna.*
- *Increase the separation between the equipment and receiver.*
- *Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.*
- *Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.*

Excalibur Electronics reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

EXCALIBUR ELECTRONICS, INC., warrants to the original consumer that its products are free from any electrical or mechanical defects for a period of 90 DAYS from the date of purchase. If any such defect is discovered within the warranty period, EXCALIBUR ELECTRONICS, INC., will repair or replace the unit free of charge upon receipt of the unit, shipped postage prepaid and insured to the factory address shown at right.

The warranty covers normal consumer use and does not cover damage that occurs in shipment or failure that results from alterations, accident, misuse, abuse, neglect, wear and tear, inadequate maintenance, commercial use, or unreasonable use of the unit. Removal of the top panel voids all warranties. This warranty does not cover cost of repairs made or attempted outside of the factory.

Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness, are hereby limited to 90 DAYS from the date of purchase. Consequential or incidental damages resulting from a breach of any applicable express or implied warranties are hereby excluded. Some states do not allow limitations on the duration of implied warranties and do not allow exclusion of incidental or consequential damages, so the above limitations and exclusions in these instances may not apply. The only authorized service center in the United States is:

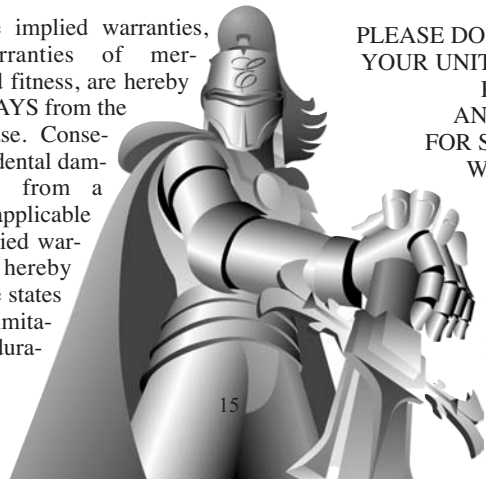
Excalibur Electronics, Inc.
13755 SW 119th Ave
Miami, Florida 33186 U.S.A.

Phone: 305.477.8080
Fax: 305.477.9516

www.ExcaliburElectronics.com

Ship the unit carefully packed, preferably in the original carton, and send it prepaid, and adequately insured. Include a letter, detailing the complaint and including your daytime telephone number, inside the shipping carton. If your warranty has expired and you want an estimated fee for service, write to the above address, specifying the model and the problem.

PLEASE DO NOT SEND YOUR UNIT WITHOUT RECEIVING AN ESTIMATE FOR SERVICING. WE CANNOT STORE YOUR UNIT!



We make you think!

Toutes nos félicitations pour l'achat du GolfMaster. Grâce à l'équipe d'Excalibur Electronics Inc, vous avez entre les mains une carte de scores électronique, des astuces, des règles, le code de bonne conduite et même des blagues.

Votre GolfMaster est facile à utiliser. Assurez-vous de l'utiliser avec précaution. Avant de commencer, veuillez lire attentivement ce manuel, en particulier les consignes de sécurité, de maintenance et les informations relatives aux piles. Conservez ce manuel pour toute référence ultérieure.

Texas Hold 'Em peuvent se bloquer à cause d'une décharge statique ou d'autres perturbations électriques. Si cela arrive, utilisez un objet fin et pointu pour appuyer sur la touche RESET l'appareil.

Le légendaire Roi Arthur brandit son épée magique, Excalibur – c'est de cette épée que s'inspire le nom de notre société. Cette arme unique entre les mains, il ne pouvait être vaincu.

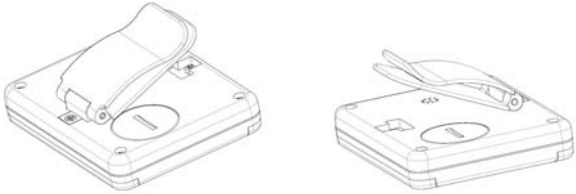
Bien qu'Excalibur Electronics ne possède pas les secrets de Merlin, le sorcier de la cour du Roi Arthur, il arrive que nos technologies brevetées en donnent l'impression ! Le GolfMaster est une nouvelle innovation inégalée d'Excalibur Electronics.

Nous vous faisons penser!

Installation des Piles

Le GolfMaster nécessite une pile 3V au Lithium CR2032 fournie avec l'appareil. Repérez le compartiment circulaire derrière l'appareil. Placez une pièce de monnaie dans la fente qui se trouve sur le couvercle de la batterie et faites tourner le couvercle jusqu'à ce que la flèche soit sur OPEN (OUVERT)

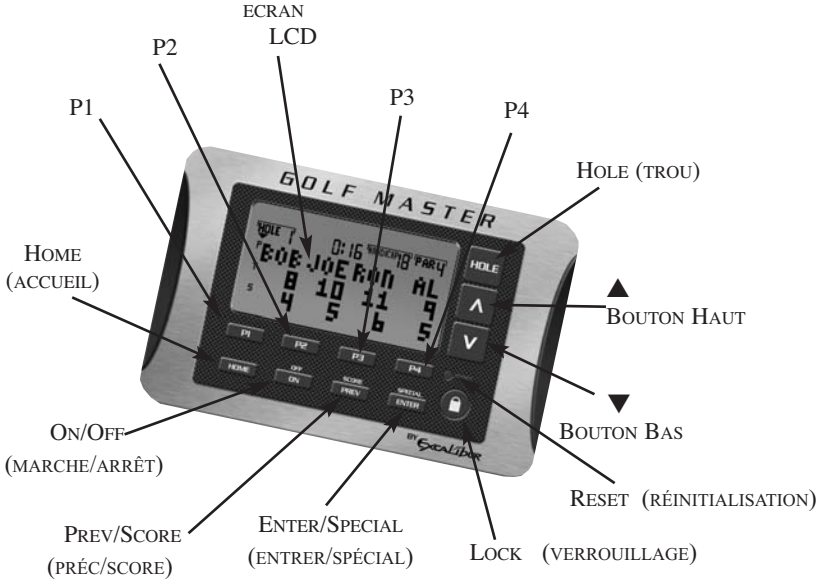
Enlevez le couvercle du logement de la pile en tapant doucement la face arrière du GolfMaster sur la paume de votre autre main jusqu'à ce que le couvercle du compartiment de la pile tombe. Mettez les piles, en vous assurant de faire correspondre la polarité (+) avec le dessin qui se trouve en dehors du compartiment de la pile. Remettez le couvercle du logement de la pile en place et utilisez la pièce pour tourner à nouveau le couvercle afin que la flèche se trouve sur la position CLOSED (VERROUILLE). Si l'écran de Copyright (Droits d'auteur) n'apparaît pas, appuyez sur le bouton RESET (Réinitialisation) en utilisant un objet long et pointu. Référez- vous aux Informations sur les piles à la page 30.



Voici quatre façons de transporter votre GolfMaster sur le terrain de golf et partout ailleurs.

1. Mettez le dans la poche de votre chemise ou de votre veste.
2. Mettez l'appareil dans la Pochette Porte Etiquette en Cuir (accessoire fourni) et passer la sangle dans les fentes qui se trouvent au-dessus de la pochette, la fixant ainsi à votre sac de golf ou à votre voiturette, l'étiquette avec votre nom ou votre carte de visite vers l'extérieur. Retournez la pochette vers le haut et utilisez le GolfMaster avec son fil protecteur.
3. En utilisant un tournevis Philips (accessoire fourni), fixez le clip du GolfMaster sur le haut de l'appareil (voir dessin ci-dessous) et fixez le clip à votre sac de golf ou à votre ceinture. (Si le GolfMaster est fixé à une ceinture, l'utilisateur doit s'en servir en le regardant à l'envers.)
4. En utilisant un tournevis Philips (accessoire fourni), fixez le clip du GolfMaster sur le bas de l'appareil (voir dessin plus bas) et fixez le clip à votre ceinture. Redressez l'appareil et utilisez le GolfMaster dans le bon sens.

Disposition du GolfMaster



Fonctions des boutons

ON/OFF (MARCHE/ARRÊT): Appuyez sur ce bouton pour allumer et éteindre le Golfmaster. Quand vous éteignez et allumez l'appareil, l'ordinateur affiche le dernier écran sur lequel vous vous trouviez, à moins que la source de courant ait été coupée (par exemple, quand vous changez les piles).

Remarque: *l'utilisateur peut entrer des informations comme des noms ou des parcours de golf dans le GolfMaster. Cependant quand la pile est complètement déchargée, toutes les informations sauvegardées sont perdues. Quand l'indicateur de charge sur le côté gauche en haut de l'écran LCD s'allume (1/3 de l'icône de*

la pile est noir), éteignez l'appareil et changez les piles dans les 30 secondes. Ce procédé devrait vous permettre de ne pas perdre les informations sauvegardées.

HOME (ACCUEIL): Appuyez pour revenir sur le menu.

ENTER/SPECIAL (VALIDER/SPÉCIAL): Appuyez sur ce bouton pour sélectionner une commande (**>** indique le choix sélectionné). Dans la **CARTE DE SCORES**, appuyez sur **ENTER/SPECIAL (VALIDER/SPÉCIAL)** pour voir les Jeux Spéciaux (soit Bingo Bango Bongo ou Autowin) et pour accéder aux scores de chaque exploit.

PREV/SCORE (PRÉC/SCORE): Appuyez sur ce bouton pour revenir au menu précédent. Dans la **CARTE DE SCORES**, appuyez sur **PREV/SCORE** pour voir autre chose que le total des 18 trous.

▲: Dans n'importe quel menu, appuyez sur ce bouton pour vous déplacer vers le haut du menu (**>** indique le choix sélectionné). Quand vous lisez des documents qui ne tiennent pas en entier sur l'écran (une définition, blague, règle, etc.), appuyez pour faire défiler vers le haut. Dans la **CARTE DE SCORES**, appuyez sur ce bouton pour choisir un trou, ou après avoir choisi un joueur (**P1-P4**), pour augmenter le score.

▼: Dans n'importe quel menu, appuyez sur ce bouton pour vous déplacer vers le bas du menu (**>** indique le choix sélectionné). Quand vous lisez des documents qui ne tiennent pas en entier sur l'écran (une définition, blague, règle, etc.), appuyez pour faire défiler vers le bas. Une flèche pointant vers le bas située en haut à gauche de l'écran indique qu'il y a plus de texte à faire défiler. La flèche disparaît quand vous avez atteint la fin du texte. Dans la **CARTE DE SCORES**, appuyez sur ce bouton pour choisir un trou, ou après avoir choisi un joueur, pour réduire le score.

HOLE (TROU): Ce bouton ne peut être utilisé que dans la **CARTE DE SCORES**. Appuyez dessus pour choisir un numéro de trou.

P1-P4 (JOUEUR 1 - JOUEUR 4): Dans la **CARTE DE SCORES**, appuyez sur ces boutons pour choisir un joueur (**1** coup sera automatiquement enregistré). Entrez le score du joueur en

appuyant sur le bouton qui lui est attribué jusqu'à ce que le nombre de coups soit atteint, ou en appuyant sur les touches ▲ et ▼.

LOCK (VERROUILLAGE): Appuyez sur la touche de **VERROUILLAGE** ."**LOCKED**" (**VERROUILLÉ**) va s'afficher en bas de l'écran dans la **CARTE DE SCORES**. Quand l'appareil est verrouillé, toutes les touches sont inactives. Appuyez sur la touche de **VERROUILLAGE** de nouveau pour déverrouiller les touches du GolfMaster afin de pouvoir vous en resservir.

Comment Démarrer avec le GolfMaster

Après avoir mis les piles, un écran de copyright (droits d'auteur) s'affiche. Appuyez sur n'importe quel bouton pour accéder au menu:

Score Card
(carte de scores)

Setup Scoring
(option du Score)

Rules of Glof
(les règles du golf)

Clear Elapsed Time
(remettre à zéro le temps écoulé)

Special Games
(jeux spéciaux)

Club Selection
(séléction du club)

Golf Jokes
(blagues sur le golf)

Golf Etiquette
(code de bonne conduite)

Glossary (glossaire)

Preferences (préférences)

Remarque: **>** indique la ligne choisie. L'icône ⌂ indique que ceci est le ⌂ menu. Appuyez sur **HOME** (accueil) pour revenir à ce menu.

Appuyez sur ▲ ou ▼ pour faire défiler les options du menu. Laissez le doigt appuyé sur ▲ ou ▼ pour faire défiler rapidement. Appuyez sur **ENTER (VALIDER)** pour choisir une catégorie.

Caractéristiques du GolfMaster

Le GolfMaster fait bien plus de chose pour un golfeur que compter les points. Equipé d'une mémoire pour les parcours de golf, il note les pars et les handicaps pour chaque trou de chaque parcours sauvegardé. En plus, le GolfMaster garde en mémoire la durée de chaque partie, offre des conseils d'utilisation des clubs, vous énumère les règles et le code de bonne conduite, fournit un glossaire étendu et vous propose même des blagues en rapport avec le golf comme divertissement supplémentaire. Le GolfMaster est l'accessoire idéal pour le joueur occasionnel ou l'adepte du golf.

Score Card (carte de scores)

Le GolfMaster compte les points pour un maximum de quatre joueurs. Sur la gauche de la **CARTE DE SCORES**, vous trouverez les icônes **P** (Joueur), **T** (Total) et **S** (Coup) indiquant les différents écrans des scores.

Sélectionnez la **CARTE DE SCORES** dans le menu. Appuyez sur **HOLE** (trou) plusieurs fois pour choisir un trou, ou appuyez sur **HOLE** (trou) et ensuite utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner un numéro de trou. Appuyez sur **P1**, **P2**, **P3** ou **P4** pour sélectionner le joueur et continuer à appuyer sur le bouton pour augmenter le nombre de coups de ce joueur, ou utilisez ▲ et ▼ pour augmenter ou diminuer le nombre de coups.

Le score des jeux spéciaux

Le GolfMaster garde aussi en mémoire les jeux spéciaux et leurs scores respectifs.

Sur l'écran de la **CARTE DE SCORES**, appuyer sur **ENTER/SPECIAL (VALIDER/SPÉCIAL)** pour basculer sur l'écran des jeux spéciaux.

RACCOURCIS: de n'importe quel menu, appuyez sur **HOME (ACCUEIL)** et **ENTER (VALIDER)** pour revenir à la carte de scores.

Quand vous jouez à *Bingo Bango Bongo*, appuyez sur ▲ et ▼ pour sélectionner un exploit:

1ST ON GREEN
(PREMIER SUR LE GREEN)
CLOSE TO PIN
(PROCHE DU DRAPEAU)
HOLE OUT 1ST
(PREMIER À FINIR LE TROU)

Quand vous jouez à *Autowin*, appuyez sur ▲ et ▼ pour sélectionner un exploit:

GREEN CHIP IN
(COUP COCHÉ SUR LE GREEN)
HOLE OUT SAND
(FINIR LE TROU À PARTIR DU SABLE)
STICK 150 YARDS
(BÂTON 150 VERGES)

Appuyez sur le bouton qui correspond au joueur qui a accompli un exploit (**P1-P4**). Un "**x**" sera noté comme point. Pour enlever le point, appuyez de nouveau sur la même touche. ***Remarque:*** quand vous jouez à Bingo Bango Bongo, chaque exploit peut seulement être attribué à un joueur mais plusieurs exploits peuvent être attribués au même joueur. Quand vous jouez à Autowin, un exploit peut être attribué à un joueur ou plus mais si deux joueurs ou plus réalisent un exploit, personne ne gagne. Toute égalité est résolue par le total des points.

Les règles de ces jeux sont disponibles dans le GolfMaster. La marche à suivre pour accéder à ces règles se trouve à la page 26.

Remarque: le jeu par défaut est Bingo Bango Bongo, ce qui signi-

RACCOURCIS: de n'importe quel menu, appuyez sur **HOME (ACCUEIL)**, ▼, **ENTER (VALIDER)**, et **ENTER (VALIDER)** pour remettre à zéros tous les scores.

fie que la première fois que vous allumerez le GolfMaster, à chaque réinitialisation de l'ordinateur ou à chaque fois que les piles seront retirées pendant approximativement plus de trente secondes, Bingo Bango Bongo sera le jeu spécial. Pour jouer à Autowin, sélectionner **SPECIAL GAMES (JEUX SPÉCIAUX)** dans le ⌂ menu. Voir la page 26 pour une description plus détaillée de la méthode à suivre pour choisir le jeu spécial par défaut.

Autres Ecrans de Scores

Quand vous vous trouvez sur l'écran de la **CARTE DE SCORES**, appuyez sur **PREV/SCORE (PRÉC/SCORE)** plusieurs fois pour faire défiler les écrans de score suivant:

FRONT NINE (PREMIER NEUF)
BACK NINE (DEUXIÈME NEUF)
MATCH PLAY (MATCH-PLAY)
SKINS (SKIN)
BINGO BANGO BONGO
ou
AUTOWIN
(en fonction du jeu spécial par défaut)
BEST BALL (CALCUTTA)

Chronomètre Automatique.

Le GolfMaster garde en mémoire la durée de chaque partie. Quand une **CARTE DE SCORES** carte de scores est sélectionnée, le chronomètre se met en route. Remarquez que si vous éteignez le GolfMaster ou que ce dernier s'éteint automatiquement (après 45 minutes d'inactivité), le temps qui s'est écoulé n'est pas enregistré. Allumer de nouveau l'ordinateur va réactiver le chronomètre, à moins d'avoir appuyé sur le bouton de réinitialisation ou d'avoir retiré les piles pendant approximativement plus de trente secondes.

Setup Scoring (option du score)

Sous la catégorie **SETUP SCORING (OPTION DU SCORE)** se trouvent les options pour éditer et ajouter des joueurs, des parcours et des scores:

CLEAR SCORES
(REMETTRE À ZÉRO LES SCORES)
SELECT PLAYER
(SÉLECTIONNER UN JOUEUR)
COURSE (PARCOURS)
SETUP SCORING
(OPTION DU SCORE)

Sélectionnez **CLEAR SCORES (REMETTRE À ZÉRO LES SCORES)** pour remettre tous les scores à zéro et réinitialiser le chronomètre (qui démarre dès qu'une **CARTE DE SCORES** est sélectionnée).

Choisissez **SELECT PLAYER (SÉLECTIONNER UN JOUEUR)** pour entrer et éditer le nom des joueurs dans les menus suivants:

Player (Joueur) 1 *P1*
Player 2 *P2*
Player 3 *P3*
Player 4 *P4*
New Name (nouveau nom)
Edit Names (éditer les noms)

Sélectionnez l'option **NEW NAME (NOUVEAU NOM)** et entrez de nouveaux noms dans le GolfMaster, ce qui va afficher la page suivante:

APPUYEZ SUR UNE TOUCHE.
P1 P2 P3

Pour apporter des modifications, appuyez sur **P1** pour sélectionner la première lettre du nom du joueur ou ses initiales. Appuyez sur ▲ et ▼ jusqu'à ce que la lettre/chiffre désiré(é) s'affiche (la liste comprend **A-Z**, **0-9** et un espace). Appuyez sur **P2** pour sélectionner la deuxième position et **P3** pour choisir la troisième position afin d'apporter des modifications. Enfin, appuyez sur **ENTER (VALIDER)** pour enregistrer les modifications. ***Avertissement:*** appuyer sur la touche **HOME (ACCUEIL)** pendant la saisie des noms, ramène l'ordinateur directement au menu et tous les noms saisis seront perdus ou remplacés par trois points (**. . .**). ***Remarque:*** un maximum de 16 noms (y compris les noms **P1-P4**, qui peuvent être modifiés en utilisant l'option **EDIT NAMES (ÉDITER LES NOMS)** peuvent être saisis.

Sélectionnez **EDIT NAMES** (éditer les noms) pour changer ou remplacer les noms déjà existants de la même façon que vous avez créé un nouveau nom. Comme pour **LES NOUVEAUX NOMS**, appuyer sur **HOME** (accueil) se traduira par la perte des données.

Pour choisir le nom d'un joueur, sélectionnez **SELECT PLAYER** (sélectionner un joueur). Sélectionnez **PLAYER 1** (joueur 1), **PLAYER 2** (joueur 2), **PLAYER 3** (joueur 3), **PLAYER 4** (joueur 4) et faites défiler les noms. Appuyez sur *enter* (valider) pour attribuer un nom au joueur. Le fait de sélectionner "_ _ _ " désactive le joueur et ce dernier ne sera pas affiché dans la **CARTE DE SCORES**. Répétez cette opération autant de fois qu'il y a de joueurs dans la partie.

SÉLECTIONNEZ *SELECT COURSE* _ _ _ _ (SÉLECTIONNER PARCOURS) pour accéder à la liste de parcours sauvegardés. Ce menu affiche la liste de parcours sauvegardés, en prenant en compte les pars et les handicaps pour chaque trou de chaque parcours sauvegardé. Si aucun parcours n'a été sauvegardé, sélectionner cette option affichera le message "**NO COURSES**." (aucun parcours) Pour sauvegarder des parcours, sélectionnez l'option suivante appelée **SETUP COURSE (OPTIONS DE PARCOURS)**. Si des parcours ont été sauvegardés, une liste des parcours sauvegardés sera affichée, commençant par "_

_ _ _.” Pour sélectionner un parcours, faites défiler les parcours et appuyez sur **ENTER (VALIDER)**. Les informations sauvegardées concernant les pars et handicaps seront maintenant affichées sur votre **CARTE DE SCORES**. Pour désactiver un parcours et ne pas sauvegarder les informations concernant les pars et handicaps, sélectionnez “_ _ _ _” sur l’écran des cartes de scores.

Sélectionnez **SETUP COURSE (OPTIONS DE PARCOURS)** pour afficher le menu. Cette option permet à l’utilisateur de sauvegarder des parcours dans GolfMaster. Choisir cette option affiche le menu:

Sélectionner **NEW COURSE (NOUVEAU PARCOURS)** affichera l’écran suivant:

APPUYEZ SUR UNE TOUCHE.

P1 P2 P3 P4

Pour apporter des modifications, appuyez sur **P1** pour sélectionner la première lettre d’un parcours. Appuyez sur ▲ et ▼ jusqu’à ce que la lettre/chiffre désiré(é) s’affiche (la liste comprend **A-Z**, **0-9** et un espace). Appuyez sur **P2** pour sélectionner la deuxième position, **P3** pour choisir la troisième position et **P4** pour choisir la quatrième position afin d’apporter des modifications. Enfin, appuyez sur **ENTER (VALIDER)** pour enregistrer les modifications. ***Avertissement:*** appuyer sur la touche **HOME (ACCUEIL)** pendant la saisie des noms de parcours, ramène l’ordinateur directement au menu et tous les noms saisis seront perdus ou remplacés par trois points (**. . .**). ***Remarque:*** vous pouvez entrer un maximum de 4 parcours.

EDIT COURSE (ÉDITER PARCOURS) affiche une liste de parcours sauvegardés et vous permet l’accès à ces informations pour les modifier:

PAR
HANDICAP
NAME (NOM)

Si aucun parcours n'a été sauvegardé, sélectionner cette option affichera le message "**NO COURSES**" (aucun parcours). S'il y n'y a qu'un seul parcours sauvegardé, le menu des **PARS**, **HANDICAPS** et **NOM** sera automatiquement affiché. S'il y a plus d'un parcours sauvegardé, une liste des noms des parcours sera automatiquement affichée. Choisir un parcours se traduit par l'affichage du menu **PAR**, **HANDICAP** et **NOM**. Si vous sélectionnez **PAR**, le menu suivant s'affiche:

SELECT HOLE
(SÉLECTIONNER TROU)
USE UP/DOWN
(UTILISER HAUT/BAS)
TO ENTER PAR
(ENTREZ LES INFORMATIONS SUR LES PAR)

Appuyez sur le bouton **HOLE (TROU)** pour sélectionner le numéro d'un trou. Utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner le par pour le trou.

Si vous sélectionnez **HANDICAP**, le menu suivant s'affiche:

SELECT HOLE
(SÉLECTIONNER TROU)
USE UP/DOWN
(UTILISER HAUT/BAS)
TO ENTER HANDICAP
(ENTREZ LES INFORMATIONS SUR LES HANDICAPS)

Appuyez sur le bouton **HOLE (TROU)** pour sélectionner le numéro d'un trou. Utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner le handicap pour le trou.

Sélectionner un **NOM** vous permet d'éditer et/ou de changer le nom des parcours de la même façon qu'entrer un nouveau parcours (voir ci-dessous) ***Avertissement:*** appuyer sur la touche **HOME** (accueil) pendant la saisie ou la modification des noms, ramène l'ordinateur directement au menu et tous les noms saisis seront perdus ou remplacés par trois points (**. . .**).

Rules of Golf (les règles du golf)

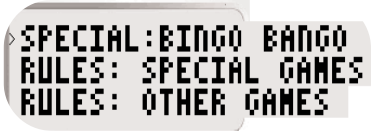
Le GolfMaster fournit une liste exhaustive des **RÈGLES DU GOLF** par la simple pression d'une touche. Pour y accéder, sélectionner *rules of golf* (règles du golf) dans le menu. Choisissez une catégorie pour sélectionner une règle en particulier. (Certaines règles sont divisées en plusieurs parties: **PARTIE 1** et **PARTIE 2**, par exemple. Sélectionnez chaque partie pour lire les règles.)

Clear Elapsed Time (remettre à zéro le temps écoulé)

Sélectionner cette option réinitialise le chronomètre du jeu à zéro. (Le chronomètre démarre quand une **CARTE DE SCORES** est sélectionnée). Une fois sélectionnée, le message "**ELAPSED TIME CLEARED**" (temps écoulé remis à zéro) clignote à l'écran.

Special Games (jeux spéciaux)

Le GolfMaster ne compte pas seulement les points pour les parties traditionnelles de golf mais aussi pour les autres types de parties. Choisir cette **OPTION AFFICHE** le menu suivant:



SPECIAL: BINGO BANGO

RULES: SPECIAL GAMES: (règles: jeux spéciaux)

RULES: OTHER GAMES

[règles: autres jeux]

(Comme indiqué, Bingo Bango Bongo est le jeu spécial.) En sélectionnant **SPECIAL (SPÉCIAL): BINGO, BANGO** affiche le menu suivant:

Utilisez ▲ et ▼ pour choisir et **ENTER** (valider) pour sélectionner le jeu spécial. Vous pouvez accéder au jeu spécial en appuyant sur **ENTER/SPECIAL** (valider/spécial) dans la **CARTE DES SCORES** (voir page 20).

Pour apprendre à jouer aux jeux spéciaux, sélectionnez l'option **RULES: SPECIAL GAMES** (règles: jeux spéciaux) pour afficher le menu suivant:

Sélectionnez un des deux jeux pour lire les règles.

Pour apprendre à jouer à d'autres jeux spéciaux, sélectionnez l'option **RULES: OTHER GAMES** (règles: autres jeux) pour afficher le menu suivant:

BEST BALL (CALCUTTA)
NASSAU
SKINS
3-CLUB MONTE

Sélectionnez un jeu pour lire les règles.

(***Remarque:*** les noms du **JOUEUR 1** et du **JOUEUR 3** doivent être saisis et en cours d'utilisation pour que la gestion des points de **BEST BALL (CALCUTTA)** fonctionne correctement.)

Club Selection (séléction du club)

Le GolfMaster joue aussi le rôle de votre caddie en vous offrant des conseils sur le choix du club à utiliser. Sélectionner cette option affiche un menu de distance, de 40 à 250 verges avec des augmentations de 5- à 10-verges. Choisissez une distance pour voir quel serait le meilleur

club à utiliser. Sélectionnez un club pour en lire les descriptions.

Golf Jokes (blagues sur le golf)

Le GolfMaster vous fournit une liste de blagues en rapport avec le golf pour vous divertir. Sélectionnez **GOLF JOKES** (blagues sur le golf) pour accéder à une liste de blagues. Choisissez un titre pour afficher la blague.

Golf Etiquette (code de bonne conduite)

Le GolfMaster fournit aussi un manuel condensé du code de bonne conduite qui explique en détail les règles à respecter à partir du moment ou vous entrez dans le club jusqu'au repas qui suit la partie. Sélectionnez cette option pour accéder à un menu des différentes situations pendant lesquelles le code de bonne conduite est important. Choisissez une situation pour afficher le code de bonne conduite correspondant.

Glossary (glossaire)

Le GolfMaster propose aussi un glossaire en détail des termes du golf. Sélectionnez un terme pour en lire les descriptions.

Preferences (préférences)

L'option **PREFERENCES** (préférences) affiche le menu

Si l'appareil reste inactif pendant approximativement 4 à 5 minutes, il s'éteindra automatiquement pour éviter que les piles ne se déchargent. Appuyez simplement sur ON/OFF (marche/arrêt) et le GolfMaster affichera l'écran sur lequel il se trouvait avant de s'éteindre.

suivant:

Sélectionnez **SCROLL SPEED** (vitesse de défilement) pour changer la vitesse avec laquelle le texte va défiler. Vous avez le choix entre **1** (le plus lent) à **8** (le plus rapide). Utilisez ▲ et ▲ pour choisir et **ENTER** (valider) pour valider.

Sélectionnez **CONTRAST** (contraste) pour régler le contraste de l'écran LCD. Vous avez le choix entre **1** (contraste le plus faible) à **8** (contraste le plus fort). Utilisez ▲ et ▼ pour choisir et **ENTER** (valider) pour valider.

Sélectionnez **SOUND** (son) pour allumer ou éteindre le son. Utilisez ▲ et ▼ pour choisir et **ENTER** (valider) pour valider.

Coupure Automatique.

Si l'appareil reste inactif pendant approximativement 4 à 5 minutes, il s'éteindra automatiquement pour éviter que les piles ne se déchargent. Appuyez simplement sur **ON/OFF** (marche/arrêt) et le GolfMaster affichera l'écran sur lequel il se trouvait avant de s'éteindre.

Entretien particulier

- Éviter toute manutention brutale, notamment tout heurt ou chute.
- Éviter l'humidité et toute température extrême. Pour en obtenir de meilleurs résultats, utiliser l'ordinateur à une température comprise entre 4º et 38º Celsius (39º et 100º Fahrenheit).
- Nettoyer seulement avec un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de nettoyant avec agents chimiques.

Information concernant la pile

- Le GolfMaster utilise une pile 3V au Lithium CR2032 fournie avec l'appareil.
- Otez toute pile usée du boîtier.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Otez les piles et conservez-les hors de la chaleur et de l'humidité quand vous ne les utilisez pas.
- Pour éviter toute explosion ou fuite, ne jetez pas les piles au feu et ne tentez pas de recharger des piles alcalines ou tout autre type de pile non rechargeable.
- Mettez la pile, en vous assurant de faire correspondre la polarité (+) avec le dessin qui se trouve en dehors du compartiment de la pile.
- Utilisez seulement des piles du même type ou équivalentes.

FRANÇAIS

Cet appareil est conforme à la disposition 15 des réglementations FCC (Federal Communications Commission/Commission fédérale pour les Communications). Le fonctionnement de cet appareil est soumis aux deux conditions suivantes: (1) cet appareil ne doit pas provoquer des interférences gênantes et (2) cet appareil doit accepter toutes interférences reçues et compris les interférences pouvant provoquer des effets indésirables.

REMARQUE: Cet appareil a été testé et declaré conforme aux dispositions applicables aux appareils numériques de la classe B, selon la disposition 15 des réglementations FCC. Ces prescriptions sont destinées à fournir une protection raisonnable contre les interférences gênantes dans une installation domestiques. Cet appareil génère, utilise et peut produire des fréquences radio et causer des interférences qui peuvent perturber les communications radio si il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions. Toutefois, ceci ne garantit nullement qu'aucune interférence ne se produira dans une installation particulière. Si l'appareil cause effectivement des interférences que perturbent la réception de la radio ou de la télévision (pour le savoir, allumer et éteindra l'appareil), il est conseillé a l'utilisateur de tenter de supprimer ces interférences en prenant l'une ou plusieurs des mesures suivantes:

- *Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice*
- *Augmenter la distance séparant l'appareil du récepteur.*
- *Raccorder l'appareil à une prise de courant reliée à un circuit différent de celui auquel est raccordé le récepteur.*
- *Consulter son revendeur ou un installateur de radio/TV agréé.*

En raison des constantes améliorations que nous lui apportons, le produit que vous avez en mains peut différer légèrement de la présente description.

Garantie limitée à 90 JOURS

EXCALIBUR ELECTRONICS, INC. garantit au consommateur initial que ses produits sont exempts de vices électriques ou mécaniques pendant 90 JOURS à compter de la date d'achat. Si un tel défaut est découvert pendant la période de garantie de 90 jours, EXCALIBUR ELECTRONICS, INC. s'engage à réparer ou à remplacer l'appareil sans frais à l'acheteur, dès la réception de l'appareil, port prépayé et assuré à l'adresse du centre de service indiqué à droite.

La présente garantie est valable sous condition d'une utilisation normale de l'appareil par le consommateur et ne couvre pas les dommages résultant du transport ou ceux provoqués par suite d'altérations, d'accident, d'un emploi abusif, de négligence, d'usure, d'entretien inadéquat, d'usage commercial ou de mauvaise utilisation de l'appareil. L'enlève-ment du panneau supérieur annule toute garantie. Cette garantie ne couvre pas les frais de réparation effectuée ou tentée dans un centre de service autre que le nôtre.

Toutes garanties implicites applicables, y compris les garanties de qualité marchande ou d'adaptation, sont par conséquent limitées à 90 JOURS à partir de la date d'achat. Tout dommage consécutif ou indirect résultant d'une violation de toutes garanties expresses ou implicites applicables est par la présente exclu. Certains états ne permettent pas de limiter la durée des garanties implicites ni l'exclusion des dommages indirects ou consécutifs, de sorte que les limitations et les exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer dans votre cas.

Le seul centre de service autorisé aux États-Unis est :

Excalibur Electronics, Inc.
13755 SW 119th Ave
Miami, Florida 33186 U.S.A.
Téléphone : 305.477.8080
(service en anglais)
Télécopieur : 305.477.9516
www.ExcaliburElectronics.com

Faites-nous parvenir l'appareil soigneusement emballé, de préférence dans sa boîte d'origine, port payé et suffisamment assuré. Veuillez inclure dans la boîte une lettre nous décrivant le problème de même que votre numéro de téléphone où nous pouvons vous joindre le jour.

Si votre garantie est échue et que vous désirez un coût estimatif des réparations, écrivez-nous à l'adresse mentionnée ci-dessus, en spécifiant le numéro de modèle et le problème.

VEUILLEZ NE PAS NOUS ENVOYER VOTRE APPAREIL SANS AVOIR REÇU AU PRÉALABLE UNE ESTIMATION POUR LES RÉPARATIONS. NOUS NE POUVONS ENTREPOSER VOTRE APPAREIL!

Des jeux de réflexion.

EXCALIBUR
ELECTRONICS, INC.

WE MAKE YOU THINK

DES JEUX DE RÉFLEXION
Phone: 305.477.8080
Fax: 305.477.9616
Téléphone: 305.477.8080 (service en anglais)
Télécopieur: 305.477.9516

Jouez à des jeux en ligne à

www.ExcaliburElectronics.com

Excalibur Electronics, Inc
13755 SW 119th Avenue
Miami, Florida 33186 USA
Tel: 305.477.8080
Fax: 305.477.9516

Play Games live at:
www.ExcaliburElectronics.com